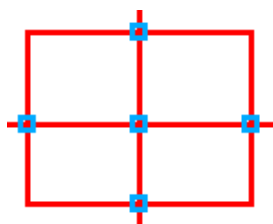


ノードをポイント要素に変換する

ベクタのトポロジーはライン要素の各交点にノードを作ります。ノードは重要なトポロジー機能を果たしますが、その存在はライン要素上に依存しています。余分なライン要素を消すと、そのノードは“不要なノード”となり、[不要なノードを消去 (Remove Excess Nodes)] による消去対象になります。さらに、ノードで交わっているラインを全て消去すると、自動的にノードも消えます。

ノードを残したい場合は、ノードをポイント要素に変換します。ポイントの周囲のライン要素に何が起ころうとも、ポイント要素が消えることはありません。



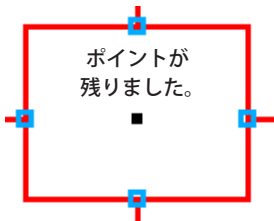
4本のライン要素が交わると、ノード要素が自動的に作られてトポロジーに記録されます。ノード要素は交差に依存します。反対に、ポイント要素はライン要素に依存しません。

4本のライン要素を全て消去すると、ノード要素も自動的に消去されます。

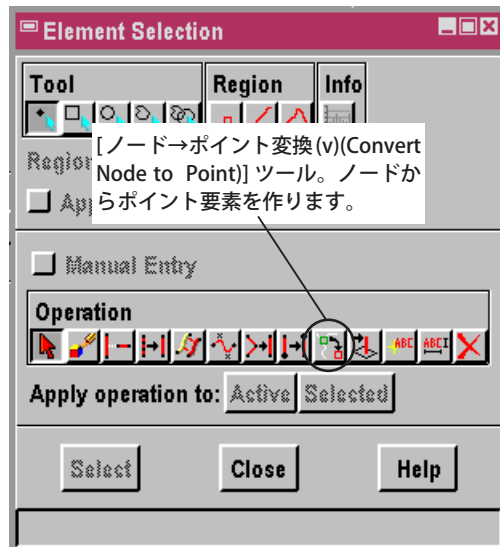


ベクタのトポロジーでは、ノード要素は必ず少なくとも1本のライン要素に関連して存在します。

結びついたライン要素を消去しても交点を残したい場合は、ノードをポイント要素に変換します。

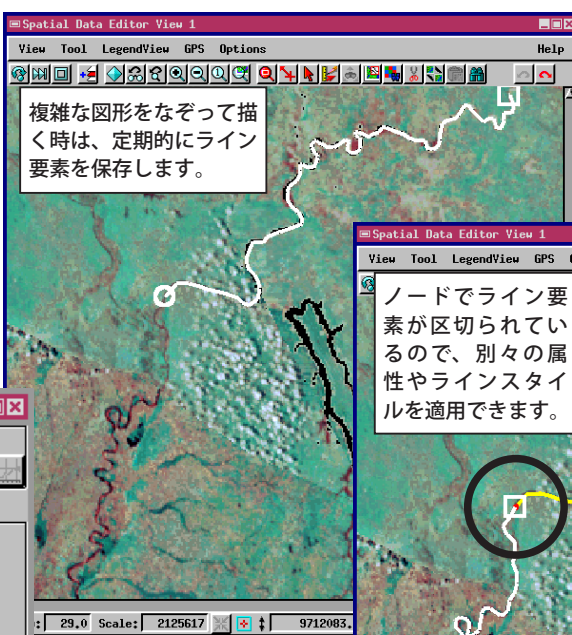


[ノード→ポイント変換 (v)] ツールを使わなくても、ポイント要素に変換されるノード要素もあります。例えば、ノードに属性がアタッチされている場合、ノードは自動消去されずに残ります。また、結びつくライン要素が異なる属性を持つ場合、[不要なノードを消去] で消去されません。

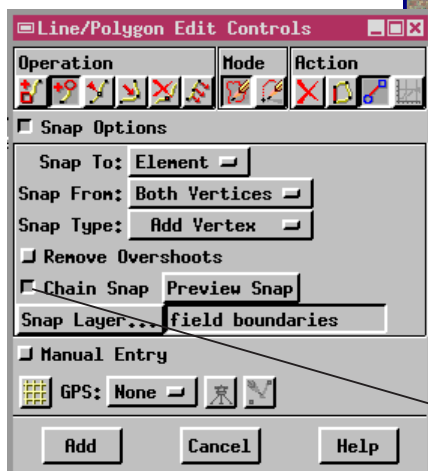


チェーンナップでライン要素を延長する

空間データエディタのチェーンナップ機能で、いくつかの分かれたライン要素から成る連続的なライン図形を簡単に作成できます。この機能は、属性があるポイントで変わるような線状図形に対して特に役立ちます。例えば、道路の分類が、4車線の高速道路から2車線の高速道路、そして都市街路へと変わる場合です。



各線分を描いて保存すると、それらの接点にノードが置かれます。データベース属性やラインスタイルを簡単に変更できます。



〈ベクタツール (Vector Tool)〉ウィンドウの [スナップオプション (Snap Option)] パネルの [チェーンナップ (Chain Snap)] トグルをオンにします。

